PINGU™

ピングーとなかまたち

10種類の
楽しい
ゲームつき

楽しい
お絵かき
ゲームつき

対象年齢
3歳以上

BBC

必要環境とゲームのはじめかた

Windows版

必要環境

- Windows 95/98/2000/Me/XP
- Pentium90Mhz以上のCPU
- 16MB以上のメモリ
- 4倍速以上のCD-ROMドライブ
- 約3MB以上のHDD空き容量
- True Color(24ビット)表示可能なグラフィック機能
- Windows用標準サウンド出力機能
- マウス、キーボード

インストール方法

すべてのWindowsアプリケーションを終了させてから、BBC「PINGU ピングーとなかまたち」のCDをCD-ROMドライブにセットします。

ご使用のコンピュータが自動再生機能に対応している場合はCD-ROMをセットするとインストールプログラムが自動的に起動しますので、(c) にお進みください。

自動再生を設定していない場合は次の手順にお進みください。

(a) Windowsの「スタートメニュー」からファイル名を実行を選択します。
(b) D:¥SETUP.EXE (DはCD-ROMドライブ名)を入力しOKボタンをクリックします。
(c) 画面の指示に従ってインストールを始めます。

インストール先のディレクトリなど、特に指定がない場合は、画面のデフォルト設定を変更せずに、そのままインストールを続けてください。

BBC「PINGU ピングーとなかまたち」のインストールが完了したら、必要に応じてコンピュータの再起動を行ってください。

環境設定

「PINGU ピングーとなかまたち」をプレイする際はディスプレイのカラーパレットがHigh colour (16ビット) に設定されてなければなりません。また最新のディスプレイアダプタがインストールされていることをご確認ください。ディスプレイ設定の変更は、Windows®の付属取扱説明書などをご参照ください。

また、本プログラムはQuickTime®4.0以上が必要です。QuickTime®のインストール方法は、本マニュアルの「トラブルシューティング：音が聞こえない」項目をお読みください。

Macintosh版

必要環境

- Mac OS 8.X以上、Mac OS X 対応 (Classic 環境で動作可能)
- Power PC/iMac '99モデル
- 4倍速以上のCD-ROMドライブ
- 約3MB以上のHDD空き容量
- フルカラー表示可能なグラフィック機能
- Machintosh用標準サウンド出力機能
- マウス、キーボード

インストール方法

全てのアプリケーションを終了させてから、「PINGU ピングーとなかまたち」のCDをCD-ROMドライブにセットしてください。

(a) CD-ROMドライブアイコンをダブルクリックしてください。
(b) 次に、本プログラムのセットアップ アイコンをダブルクリックしてください。
(c) 画面の指示に従って、インストールを進めてください。インストール先など特に指定がない場合は、画面に表示されるデフォルト設定を変更せずにインストールを行ってください。
(d) インストールの完了後、コンピュータを再起動してください。
(e) デスクトップにある「BBC Pingu and Friends」のアイコンをダブルクリックして、本プログラムを開始します。

アンインストールの方法

Windows版：

「PINGU　ピングーとなかまたち」をアンインストールする場合は、Windows®の「スタートメニュー」から、「BBC Pingu and Friends」「BBC Pingu and Friendsのアンインストール」のアイコン順に選択します。またはコントロールパネル内の「アプリケーションの追加と削除」から「PINGUとなかまたち」を選択します。

Macintosh版：

Macintoshでのアンインストールは、インストール先にあるピングーのアイコンの「Pingu and Friends」フォルダをごみ箱へドラッグしてください。（初期状態ではハードディスクのすぐ下にインストールされます。）

ピングーとなかまたち

ピングーが君に会いにきたよ！南極に住むピングーやピングーのお友達と一緒に、絵本を読んだり、楽しいゲームで遊ぼう！

ピングーの他にも、ピングーの妹のピンガ、アザラシのロビ、そしてピングーのママ、パパ、おじいちゃん。そして、ピングーの大親友のピンギやピンゴにも会えるよ。

「ピングーとなかまたち」は3歳以上のお子様を対象としています。このプログラムによってお子様は、簡単で楽しい学習ゲームやパズルを行いながら、様々な知識を身につけていきます。ぜひ、お役立てください。

てぶくろのカーソル

ご両親へ

このプログラムは、初めてコンピュータに接するお子様が、ゲームを楽しく行っていけるように、カーソルは手袋の形をしています。ピングーのおうちやおそとにあるオブジェクトの上にカーソルを動かした時に、その手袋が手を振るときがあります。この時クリックすると、様々なお勉強ゲームや、お遊びゲームなどにアクセスすることができます。

ピングーのおうちや、おそとにあるオブジェクトの上に手袋のカーソルを動かしたとき、手袋が手をふると、そのオブジェクトから、おもしろい音が聞こえたり、ワクワクするようなことがおきるよ。「ピングーのゆきがっせん」ゲームのときに、この手袋のカーソルを、雪を投げる相手に合せると、手袋のカーソルが「的」に変わるんだ。ゲーム画面の下にあるメニュー　ボタンの所に的のカーソルを動かすと、もとの手袋のカーソルに戻るよ。

メニュー ボタン

ゲーム画面の下には、いつもメニュー　ボタンが表示されているよ。ここにある**レベル**、**やめる**、**おうち**、**おそと**などのメニュー　ボタンをクリックすれば、ヘルプを見たり、ゲームのむずかしさを設定したり、ゲームをやめたり、おうちに入ったり、おそとに出たりできるんだ。それぞれのメニュー　ボタンの使い方について説明するね。

- **ヘルプ**ボタンをクリックすると、ゲーム画面にある色々なものの上に、「?」マークが現われるよ。このマークをクリックすれば、それが何か教えてくれるよ。
- **レベル**ボタンをクリックすれば、これから始めるゲームのむずかしさを設定できるよ。むずかしさは、「かんたん」、「ふつう」、「むずかしい」の3つの中から選んでね。
- **おわり**ボタンをクリックすると、ピングーとさよならをして、ゲームを終えることができるよ。
- **おうち**ボタンをクリックすると、ピングーのおうちにおじゃまできるよ。おうちの中にあるものをクリックすると、色々なお勉強ゲームで遊べるんだ。
- **おそと**ボタンをクリックすると、おそとで遊ぶことができるよ。おそとでは、ピングーの大好きな、楽しいゲーム4つを遊ぶことができるんだ。その他に、ピングーのアトリエで絵を描いたり、ピングーにダンスをさせることもできるよ。

ヘルプ

ゲーム画面で、分からないものがあるときは、メニュー　ボタンの**ヘルプ**をクリックすると、ゲーム画面に「?」マークがたくさん現れるよ。この「?」マークが現われたら、そのマークをクリックしてみてね。何だできするのか、教えてくれるよ。説明を聞いたら、OKボタンをクリックしてね。

レベルのせってい

ゲームのむずかしさは、3つのレベルから選べるよ。ゲームを始める前に、むずかしさを選択しないと、「かんたん」レベルでゲームが始まるよ。ゲームをもう少しむずかしくしたい場合は、むずかしさを「ふつう」に設定してね。あるいは、ゲームをものすごくむずかしくしたいのなら、「むずかしい」を選ぼう。選んだむずかしさのレベルの横に、お魚が現れるよ。「ピングーのアトリエ」で絵を描くときや、「ピングーのダンス」でピングーにダンスをさせるときなどは、むずかしさは設定できないから注意してね。

ピングーのおうちとおそと

お勉強ゲームをしたいなと思ったら、**ピングーのおうち**にある、壁にかかった絵や、フライパンなど、色々なものをクリックしてみてね。おうちでは4種類のお勉強ゲームを遊ぶことができるよ。お勉強じゃないゲームを遊びたい！というときは、そとにあるスケートぐつや、氷のアトリエ、その他の色々なものをクリックしよう。すると、ピングーのアトリエで絵を描いて遊んだり、「ピングーのダンス」で、ピングーにダンスをさせたり、色々なゲームを遊ぶことができるよ！

おうち

ピングーのおうちには楽しいものがいっぱい！おうちにある色々なものに、手袋のカーソルをあててみよう。手袋のカーソルが、手をふったら、これから何か楽しいことがおきるよ。手袋が手をふっているときにクリックすると、お勉強ゲームが始まるよ。おうちにある色々なものについて説明するね。

- 壁のぼうし。このぼうしをクリックすると、「ピングーのゆうびんはいたつ」が始まるよ。
- 壁にかかっているピングーの絵。この絵をクリックすると、「ピングーのえほん」を始められるんだ。
- おいしそうなお菓子がのっているお皿。このお皿をクリックすると、「ピングーとケーキをかぞえよう」で遊べるんだ。
- フライパン。これをクリックすると、「ピングーのパンケーキ」で遊ぶことができるよ。
- レコードプレイヤー。このプレイヤーをクリックすると、ゲーム中の音楽を、色々な楽しい音楽に変えることができるよ。音楽をとめることもできるよ。

ドアをクリックすれば、**おそと**に出られるよ。

おそと

おそとにある氷のおうち、スケートぐつなど、色々なものに、手袋のカーソルをあててみよう。おうちのときと同じで、カーソルの手袋が君に手をふったら、これから何か楽しいことがおきるよ。手袋が手をふっているときに、クリックすると、楽しいお遊びゲームが始まるよ。おそとにある色々なものについて説明するね。

- 洗たくもの。この洗たくものをクリックすると、ピングーとピングーのお友達たちと一緒に、「ピングーのゆきがっせん」で遊ぶことができるよ。
- 雪だるまのピン。この雪だるまたちをクリックすると、「ピングーのボウリング」で遊ぶことができるよ。
- ふうせん。このふうせんをクリックすると、「ふうせんでピンガをたすけよう」で遊ぶことができるよ。
- 雪のあな。この雪のあなをクリックすると、「ペアを見つけよう」で遊べるよ。
- 階段つきのエスキモーのおうち。このおうちをクリックすると、「ピングーのアトリエ」で、楽しいお絵描きができるよ。
- スケートぐつ。このくつをクリックすると、アイススケート場で、「ピングーのダンス」を遊ぶことができるよ。
- ピングーのおうちに入りたいときは、ピングーのおうちのドアをクリックしてね。
- おそとでかかっている音楽を変えたいときは、おそとにある手回しオルガンをクリックしてね。すると、色々な音楽を選ぶことができるようになるよ。音楽を止めることもできるんだ。

ピングーとおべんきょう

「ピングーのゆうびんはいたつ」

郵便屋さんのパパが、郵便配達の途中で、大切な郵便物を、町のどかに、落としてしまったよ。さあ、ピングーと一緒に、パパの落としものを探しだして、パパに届けてあげよう。このゲーム画面の左側にある町の地図で、Xマークが付いているところが、パパの落としものが落ちている場所だよ。

ピングーを動かして、落としものがある所まで、ピングーを連れていこう。ピングーを動かすときは、コンピュータのキーボードにある矢印キーを押して、ピングーを上、下、左、右に動かしてみてね。キーボードを使わない場合は、町の地図の下にあるコンパスで、ピングーを上に動かすときは「N」、下に動かすときは「S」、左のときは「W」、右のときは「E」をクリックしてね。ピングーを動かしているときに、ピングーが氷のあなに落ちないように気を付けてね。ピングーが氷のあなに落ちたら、ふりだしに戻ってしまうよ。夜になるまでに、パパの落としものを見つけてネ。がんばって！

- 「ピングーのゆうびんはいたつ」のゲームレベルを**「かんたん」**にすると、パパの落としものは，1つになるよ。
- ゲームレベルを**「ふつう」**にすると、パパの落としものを，2つ探すんだ。1つめの落としものをパパに届けることができると、2つめの落とし物が現われるよ！
- ゲームレベルを**「むずかしい」**にすると、3つのパパの落としものを、夜になる前に見つけなくちゃならないんだ。ピングーは、1つの落としものしか、運べないことを、**よ〜く覚えておいてね！**

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

このゲームは、お子様の問題解決能力を向上させます。また、お子様は、ピングーを目的地まで移動させながら、左、右、上、下などの基本的な方向を学ぶこともできます。

「ピングーのえほん」

「ピングーのえほん」では、5種類の、ピングーのお気に入りの絵本を読むことができるよ。読みたい絵本を選ぶときは、本のボタンをクリックして、読みたい絵本の題名をクリックしてね。すると、お話がはじまるよ。ピングーに絵本を選んでほしいときは、本のボタンの代りに、**あそぶ**ボタンをクリックしてね。すると、ピングーが選んだお話がはじまるんだ。

ピングーも、この絵本ゲームが大好き！お話が終ると、絵本のページから、絵や文字が落ちて、絵本の文章の下で、プカプカと浮くよ。このプカプカ浮いている絵や文字が、絵本のどのページにあったか思い出してね。もとのページの、絵がないところや、文字がないところに戻してね。

「ピングーのえほん」のゲームレベルを**かんたん**に設定すると、絵本は3ページだよ。お話が終わると、絵本のページから絵が下に落ちてしまうよ。ゲーム画面には、最初、絵本の1ページめが表示されているよ。3つの絵の中から、絵本の1ページめの絵を見つけて、その絵をもとの場所に戻してあげよう。絵をもとの場所に戻すときは，君が絵本の1ページめの絵だと思うものに、手袋のカーソルを合せてクリックしよう。すると、手袋のカーソルが、選んだ絵に変わるよ。その絵を、ページの絵がないところまで動かして、もう一度クリックしてね。選んだ絵が正しいと、絵本の1ページめが、もと通りになって、次に、絵本の2ページめに進むことができるんだ。1ページめの絵を、2回まちがえると、ピングーが、絵を見つけてくれるよ。2ページめに進むときは、1ページめの絵の横にある、大きな青色の矢印をクリックしてね。こんなふうに、2ページめと3ページめの絵も探していってね。

ゲームレベルを**ふつう**にすると、絵本は4ページだよ。お話が終ると、絵本のページから絵や言葉が落ちて、絵本の文章の下に、4つの絵と4つの言葉が現れるよ。ゲーム画面には、最初、絵本の1ページめが表示されているんだ。4つの絵と4つの言葉の中から、絵本の1ページめの絵や文字だと思うものを見つけて、もとの場所に戻してあげてね。絵や文字を戻すときは、1ページめにあてはまる絵や文字だと思うものに、手袋のカーソルを合せて、クリックしてみてね。すると、手袋のカーソルが、選んだ絵や文字に変わるよ。その絵や文字を、絵のないところ、あるいは文字がないところまで、動かしてもう一度クリックしてね。選んだ絵や文字が正しいと、絵本の1ページめが、もと通りになって、次に絵本の2ページめに進むことができるよ。もとに戻す絵や文字を2回まちがえると、ピングーが1ページめの絵や言葉を見つけてくれるよ。2ページめに進むときは、1ページめの絵の横にある、大きな青色の矢印をクリックしてね。

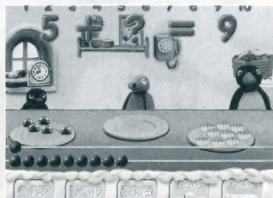
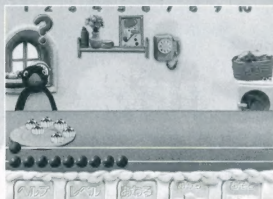
ゲームレベルを**むずかしい**にすると、お話は6ページだよ。お話が終ると、絵本のページから絵や文字が落ちて、絵本の文章の下に、絵と文字が6種類ずつ現れるよ。文字に手袋のカーソルを合せると、文字を読んでくれるよ。このゲームレベルでは、6種類の絵や文字を、もとのページの場所に戻していくんだ。それぞれのページで、もとの場所に戻す絵や文字を、2回まちがえると、ピングーが、正しい絵や文字を見つけてくれるよ。

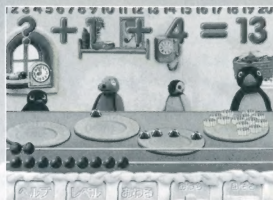
もう一度、お話を聞きたいときは、**緑色の矢印**ボタンをクリックしてね。お話はを聞いている時は、ページの中の、単語や文字がないところを、よ～く聞いていてね。

絵本を選ぶと、お話がはじまるよ。でも、最後までお話を聞かなくてもいいときは、手袋のカーソルを**青色の四角ボタン**に合せてクリックしてね。絵本の文章の下に絵本から落ちた文字や絵が現れるよ。文字や絵を、もとのページの場所に戻してね。

ご両親へ ― このゲームで身につく能力について

お子様は、このお勉強ゲームを通して、単語力、またその読み方について学ぶことができます。これにより、お子様の読解力や国語力を強化することができます。

「ピングーとケーキをかぞえよう」

ママがピングーたちに、おいしいケーキを焼いてくれたよ。「ピングーとケーキをかぞえよう」のゲームレベルをかんたんにすると、ママがいくつケーキを焼いてくれたか、ピングーと一緒に数えるんだ。最初、ママが焼いたケーキが、ピングーのお皿にポンポンとのってくるよ。ぜんぶのケーキがお皿にのったら、そのお皿にのっているケーキと同じ数の数字を、ゲーム画面の上から選んでね。手袋のカーソルを数字に合せると、その数字を読んでくれるよ。その数字の数が、ケーキの数と同じだと思ったら、その数字を、クリックしてね！！

ゲームレベルをふつうに設定すると、ピングーと、そしてピングーのお友達のロビや妹のピンガのために、ケーキの算数ゲームをするよ。みんながママのおいしいケーキを食べたいのに、なぜか、ケーキのないお皿があるんだ。3つのお皿の内、2つのお皿にケーキがのると、計算式があらわれるよ。式の数字は、それぞれのお皿にのっているケーキの数をあらわしていて、ケーキのないお皿の上には「?」マークがあらわれるよ。この「?」マークの下にあるお皿のケーキの数がいくつになるか当ててね。

'+'：計算式にこのマークがあらわれたら、足し算をしてもらいたいということだよ。

'-'：計算式にこのマークがあらわれたら、引き算をしてもらいたいということだよ。

ゲームレベルをむずかしいに設定すると、ピンクー、お友達のロビや妹のピンガのために、ケーキの算数ゲームをするよ。ケーキがそれぞれのお皿にのると、それぞれのお皿の上に数字があらわれるんだ。ケーキがのっていないお皿の上には、「?」マークがあらわれるよ。この「?」マークの下にあるお皿のケーキの数がいくつになるか当ててね。

「ピングーとケーキをかぞえよう」ゲームの画面には、そろばんもあるよ。計算をするとき、このそろばんを使うこともできるんだ。そろばんには、9個の青いたまと、1個の赤いたまがあるよ（ゲームレベルが「むずかしい」の場合は、この赤いたまが2つあるよ)。1個の赤いたまは、10個の青いたまと同じなんだ。たまを動かすときは、たまに手袋のカーソルを合せて、クリックしてね。

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

このゲームは、お子様の算数力の向上上に役立ちます。このゲームでは、お子様は、楽しく、積極的に、数字に接しながら、足し算や引き算などの計算を学ぶことができます。

「ピングーのパンケーキ」

ピングーは、パパが焼いてくれたパンケーキを食べたいけれども、パンケーキがたなの上にあって、手が届かないんだ。そこで、ピングーは、かしこい機械を開発したんだ。その機械を使えば、パンケーキを、ポンと空中にとばして、ピングーのお皿にのせることができるんだ。ピングーが、機械をうまく使えるように助けてあげてね。

このマシンの使い方は、最初に、テーブルに積まれている雪だまをクリックして、雪だまを1個ずつ機械のバケツに入れていくんだ。雪だまをバケツに入れたら、ピングーのところにあるレバーをクリック。そうすると、バケツがたなの上に落ちるしかけなんだ。君が正しい数だけ雪だまをバケツに入れることができると、パンケーキがちゃんとピングーのお皿まで飛んでいくよ。でも、バケツに入れたゆきだまの数が少ないと、パンケーキは、ピンガのお皿に飛んでいっちゃうんだ！

バケツに入れる雪だまの数は、パンケーキが置かれている、たなの場所によって決まるんだ。

ゆきだまをバケツに入れるときは、手袋のカーソルを雪だまに合せてクリックしてね。すると、1個の雪だまがバケツに入るよ。

- 「ピングーのパンケーキ」のゲームレベルをかんたんにすると、パパが焼いたパンケーキは、たなの一番奥に置かれるよ。この場所は、バケツから一番遠いから、ピングーは、1枚のパンケーキにつき、3個のゆきだまをバケツに入れるだけでいいんだ。だから、パパが焼いたパンケーキが2枚お皿にある場合は、6個のゆきだまをバケツに入れてね。
- ゲームレベルをふつうにすると、パパが焼いたパンケーキは、たなのまん中に置かれているよ。この場所は、バケツにちょっと近い所にあるから、ピングーは、1枚のパンケーキにつき、4個のゆきだまをバケツにいれなくちゃいけないんだ。だから、パパが焼いたパンケーキが2枚お皿にある場合は、8個のゆきだまをバケツに入れてね。
- ゲームレベルをむずかしいにすると、パパが焼いたパンケーキは、たなの一番手前に置かれているよ。この場所は、バケツに一番近いから、ピングーは、1枚のパンケーキにつき、5個のゆきだまをバケツにいれなくちゃいけないんだ。だから、パパが焼いたパンケーキが2枚お皿にある場合は、10個のゆきだまをバケツに入れてね。

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

お子様は、このゲームを通して、数の数え方や、掛け算、そして「シーソーの原理」について学ぶことができます。

ピングーとあそぼう
「ピングーのゆきがっせん」

ピングーのお友達が、ママが干した洗たくものに隠れながら、ピングーに雪を投げてくるよ。ピングーのお友達が、ピングーに近づくと、ピングーはどっさりと雪をかけられて、雪だるまにされてしまうよ！ピングーのお友達をピングーに近づかせないようにするには、ピングーが投げた雪だまを、お友達に当てないとならないよ。ピングーの投げた雪だまがお友達に当ると、お友達が雪だるまになるよ。

「ピングーのゆきがっせん」では、手袋のカーソルが、「的」カーソルに変わるよ。お友達に雪を投げるときは、このカーソルをお友達に合せてから、マウスをクリックしてね。ピングーが雪だるまにされないようにするには、お友達に2回、雪を当てればいいんだ。

雪を投げるときは、洗たくものやママ、妹のピンガに当たらないようにしてね。もし、雪が当ったら、ピングーが投げる雪だまが凍って、ピングーは、10秒間も、お友達に雪だまを投げられなくなるよ。そのすきに、お友達が、ピングーに近づいてくるよ。

- 「ピングーのゆきがっせん」のゲームレベルをかんたんにすると、ロビと雪合戦をするよ。ロビに雪だまを2回当てることができたら、ロビが雪だるまに変身してしまうよ。そう！ピングーの勝ち！
- ゲームレベルをふつうにすると、ピングーは、ロビとピンゴと雪合戦をするよ。ピングーが雪だるまにされてしまう前に、ロビやピンゴに、それぞれ2回ずつ、雪だまを当てなくちゃいけないんだ！
- ゲームレベルをむずかしいにすると、ピングーは、ロビ、ピンゴ、ピンギと雪合戦をするよ。みんなが、ピングーを雪だるまにしようとしているんだ。ピングーが雪だるまにされてしまう前に、それぞれのお友達に、2回ずつ雪だまを当てなくちゃいけないんだ！

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

このゲームでは、お子様は、相手に的を合わせ、投げるタイミングをはかって雪玉を投げるという練習をしながら、目の情報をすばやく手の動作に移す方法を習得していきます。

「ピングーのボウリング」

「ピングーのボウリング」では、ピングーと一緒に楽しいボウリングで遊ぶよ。このゲームは、1人で遊ぶこともできるし、お友達と2人で遊ぶこともできるんだ。

1人で遊ぶ

1人で、「ピングーのボウリング」ゲームを遊ぶときは、ピングーが変身したボールを使うよ。このボールを投げるときは、手袋のカーソルをこのボールの上に合せてから、マウスのボタンを押し、そのままボタンを押しながら、ピングーのボールを、雪だるまのピンのまん前まで持ってきてね（この時もまだ、マウスのボタンは押したままでいてね）。そして、マウスを前後に速く動かしてから（マウスを速く動かすほど、ボールが速くなるよ）、マウスのボタンを離すと、ボールが、ピンに向って転がるよ。ボールが、うまく雪だるまのピンに当ったかな？ピンを1本でも2本でも倒すことができると、金色のピンがもらえるよ。このピンを3つ集めたら、今度は、お友達と一緒に遊んでみよう。

2人で遊ぶ

このボウリングゲームを2人で遊ぶときは、1人が、ピングーが変身したボールを、もう1人が、ロビが変身したボールを使うよ。ボウリングを投げる前に、ピングーかロビが現れるから、次にボールを投げるのがどっちだか、すぐに分かるよ。ボールを投げるときは、手袋のカーソルをピングー、あるいはロビの変身ボールに合せてから、マウスのボタンを押して、ボタンを押したまま、雪だるまのピンの、まん前まで持ってきてね（この時も、マウスのボタンは離さないでね）。次に、マウスをピンの方向へ速く動かしてから、マウスのボタンを離してね（マウスを速く動かすほど、ボールが速くなるよ）。すると、ボールが、ピンに向って転がるよ。

2人で遊ぶ場合、それぞれ1回ずつボールを投げるよ。そして、たくさん雪だるまのピンを倒した方が、金色の雪だるまのピンを手に入れられるんだ。2人が倒した雪だるまの数が同じだと、引分けになって、誰も金色の雪だるまのピンを手に入れることができないんだ。この金色のピンを3つ先に手に入れられた方が、勝ちだよ！

- ゲームレベルをかんたんに設定すると、3本の雪だるまのピンを倒すよ。
- ゲームレベルをふつうに設定すると、6本の雪だるまのピンを倒すよ。
- ゲームレベルをむずかしいに設定すると、10本の雪だるまのピンを倒すよ。

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

お子様はこのゲームを通して、マウスの使い方や、目の情報をすばやく手の動作に移す方法を習得できます。

「ふうせんでピンガをたすけよう」

ピングーの妹のピンガが氷の上から降りられなくなってしまったよ。ピングーと一緒にピンガを助けてあげよう。ピングーが、ピンガの所まで近づくには、黄色いふうせんをつかまえなくちゃいけないんだ。ピングーの頭の上に浮いているふうせんをつかまえるときは、キーボードの上の矢印キーを押してね。すると、ピングーがジャンプしてふうせんをつかまえるよ。キーボードの左や右の矢印キーを使って、ピングーを左右に動かすこともできるよ。そして、ピングーを、ふうせんの所に近づければ、ふうせんをつかまえることができるんだ。ゲーム画面の右側にある大きな岩には、ピングーがピンガの所にいくのに必要なふうせんの数が表示されているよ。この数のふうせんを集めることができると、ピングーは、ピンガの所まで行けるんだ。ピングーがふうせんにつかまっているときは、つららには気をつけて！ふうせんがこのつららに当ると、ふうせんが割れて、ピングーは谷の底に落ちちゃうんだ。

- ゲームレベルをかんたんにすると、ピングーがピンガの所まで行くには、2つの黄色いふうせんが必要になるよ。2つの黄色いふうせんを集められることができると、ピンガーは、ピンガの所に行けるんだ。そして、ピングーとピンガは、この黄色いふうせんにつかまって、おうちに帰ることができるんだ。ピングーがなかなか、ピンガの所にいけないと、緑色の大きなふうせんが現れて、ピンガが1人で、そのふうせんにつかまっておうちに帰っちゃうよ。
- ゲームレベルをふつうにすると、ピングーは、4つの黄色いふうせんが必要になるよ。
- ゲームレベルをむずかしいにすると、ピングーは、6つのふうせんが必要になるよ。

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

お子様はこのゲームを通して、問題解決能力や、左や右の概念を理解することができます。

「ペアをみつけよう」

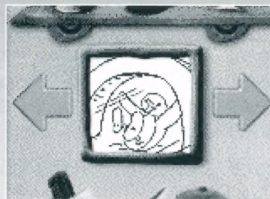
ピングーや、ピングーのお友達、そしてピングーの家族と、それぞれと同じ姿をしたキャラクターが雪のあなの下に隠れているよ。同じキャラクターが隠れている2つの氷のあなを見つけてね。キャラクターのペアを、6つ全て、見つけることができると、勝ちだよ。雪だるまが持っているカードの数字は、2つのあなをクリックするごとに、1ずつ増えていくよ。雪だるまが持っているカードの数字は、少ないほどいいよ。

- ゲームレベルをかんたんにすると、雪のあなに手袋のカーソルを合せたときに、そのあなの下に隠れているキャラクターが顔を見せてくれるよ。あなから顔が出たら、そのキャラクターをクリックしてね。例えば、雪のあなにカーソルを合わせたときに、ピングーがあらわれたら、ピングーの上でクリックしてね。次に、手袋のカーソルを他の雪のあなに動かしてみて、もう1人のピングーが現れたら、そのピングーをもう一度、クリックしてね。2人のピングー（ペア）を見つけることができると、雪のあなはふさがって、ピングーは、外に現れるよ。雪だるまの持っているカードの数字は、君が、2つのあなをクリックするごとに、1つずつ増えていくよ。このカードの数字が、「12」になる前に、6つのキャラクターのペアをすべて見つけてね。
- ゲームレベルをふつうにすると、手袋のカーソルを氷のあなに合せたときに、そのあなに隠れているキャラクターが誰であるか、声で教えてくれるよ。今回は、カーソルを氷のあなの上に置いても、キャラクターがあなから顔を出してくれないから、声をよ～く聞くしかないんだ（氷のあなをクリックすれば、キャラクターが顔を出してくれるよ！）。同じ声がする2つの氷のあなを見つけることができると、雪のあなはふさがって、そのキャラクターが外に現れるよ！雪だるまのカードの数字が、「14」になる前に、6つのキャラクターのペアをすべて見つけてね。
- ゲームレベルをむずかしいにすると、手袋のカーソルを氷のあなの上においても、キャラクターは顔も声も出してくれないんだ。そのあなにどんなキャラクターが隠れているか見たいときは、あなをクリックするしかないんだ。選択した2つの氷のあなのキャラクターが、違う場合は、そのキャラクターたちは、すぐにまた、あなの下に隠れちゃうよ。どのあなにどのキャラクターが隠れているか、よ～く覚えていてね。雪だるまの持っているカードの数字は、あなを2つクリックするごとに、1ずつ増えていくよ。このカードの数字が、「16」になる前に、6つのキャラクターのペアをぜんぶ見つけてね。

ご両親へ ― このゲームで身につく能力

お子様は、このゲームを通して、集中力や、記憶力を養えます。

「ピングーのアトリエ」

「ピングーのアトリエ」では、ピングーが大好きな、絵を塗り絵したり、絵を描いたりできるよ。「ピングーのアトリエ」には、真っ白なお絵描きスクリーンがあるんだ。このお絵描きスクリーンの上に、ピングーの大好きな白黒の絵をのせて、色をつけたり、絵を描くこともできるよ。ピングーの白黒の絵を使いたいときは、たなの下にある小さい絵から選んでね。小さい絵の横にある矢印をクリックすれば、色々な絵を選ぶことができるよ。絵が見つかったら、手袋のカーソルをその小さい絵に合せて、クリックしてね。その絵が、お絵描きスクリーンに現れるよ。色をつけたピングーの絵や、君が描いた絵を、印刷して、お友達に見せたいときは、お絵描きスクリーンの左にある「いんさつ」をクリックしてね。もちろん、白黒の絵を印刷して、本物のクレヨンなどで色をぬることもできるよ。

お絵描きスクリーンに絵を描くときは、たなにあるピングーの道具を使ってね。道具を使うときは、使いたい道具に、手袋のカーソルを合せて、クリックしてね。

えんぴつやペン、絵ふでなどは、線を描くときに使ってね。細い線を描きたいときはえんぴつを、中くらいの線を描きたいときはペンを、そして太い線を描きたいときはブラシを使ってね。使いたい道具をクリックすると、手袋のカーソルが、その道具に変わるから、その道具を、お絵描きスクリーンまで持ってきてね。そして、マウスのボタンを押しながら、お絵描きスクリーンに絵を描いていこう。間違えた絵は、消しゴムを使えば、消すことができるよ。

お絵描きスクリーンには、絵の他にも、文字も書くことができるんだ。文字を書くときは、たなにある「T」のマークをクリックしてから、お絵描きスクリーンの文字を書きたいとこに、カーソルを動かしてね。そして、もう一度クリックして、それから、キーボードを使って、文字を入力してね。

ここに入力できるのは英文字だけだから注意してね。

お絵描きスクリーンの絵に色を塗るときは、お絵描きスクリーンの下にある絵の具パレットで色を選んでね。色を選ぶときは、パレットの横にある矢印をクリックして、使いたい色をパレットに表示させてね。その中から、好きな色をクリックすると、パレットの左にある絵ふでの色が、使いたい色に変わるよ。お絵描きスクリーンの絵に、ベタベタと絵ふでを使って、色を塗りたいときは、たなにあるブラシを選んでね。広い場所をぬりたいときは、たなにあるバケツを選んでね。絵ふでを使うときは、色をぬりたいところまで、ブラシを動かして、マウスのボタンを押しながら、ベタベタと色をぬってね。バケツを使うときは、色を塗りたいところまで、バケツを動かしてクリックしてね。すると、広い場所をぬることができるよ。ちょっとかっこいいぬり方をしたいな、と思ったら、スプレーを使ってみよう。

ピングーは、色々な形をしたスタンプももってるよ。お絵描きスクリーンにスタンプを押したいときは、お絵描きスクリーンの下にある、3つのスタンプ　ボックスから、スタンプを選んでね。スタンプ　ボックスの左や右にある矢印をクリックすると、色々なスタンプが、スタンプボックスに表示されるよ。使いたいスタンプが見つかったら、そのスタンプに手袋のカーソルを合せて、クリックしてね。すると、手袋のカーソルが、スタンプの形に変わるよ。そのスタンプ　カーソルを、押したいところまで動かして、もう一度クリックしてね。すると君が選んだスタンプが押されるよ。スタンプの色を変えるときは、絵の具パレットから、別の色を選んでね。

お絵描きスクリーンに描いた絵を、ぜんぶ消したいときは、「えをけす」ボタンをクリックしよう。すると、お絵描きスクリーンが真っ白になるから、もう一度最初から、絵を描くことができるよ。絵を描いているときに、間違えてしまったら、下矢印の「もどる」ボタンをクリックしてね。「もどる」ボタンで消した絵を、もう一度キャンバスに表示させるときは、「すすむ」ボタンをクリックしてね。

ご両親へ — このゲームで身につく能力について

お子様は、このゲームを通して、形や色を理解することができます。

「ピングーのダンス」

ピングーやピングーのお友達は、氷の上でダンスをするのが大好き！ピングーたちに、格好いいダンスをさせてあげるんだ。ピングーたちに、ダンスをさせるときは、色々な形をした雲をクリックしてね。ピングー、ロビ、ピンガ、ピンギ、そしてピンコは、それぞれ違う音楽に合せて、それぞれ違うダンスを披露してくれるよ。ピングーのお友達をクリックすると、ピングーと一緒に、ダンスをするよ。ピングーだけにダンスをさせたいときは、ピングーだけをクリックしてね。

色々な形の雲をクリックすると、ピングーや、ピングーのお友達が、格好いいダンスを始めるよ。ピングーや、ピングーのお友達にダンスをさせているときに、赤いまるの録画ボタンをクリックしてね。そして、いっぱいダンスをさせたら、青色の四角ボタンを押して、録画を止めてね。次に、緑色の三角ボタンをクリックして、さっき録画したピングーたちのダンスを、さっそく見てみよう。録画の再生が終わると、みんなが拍手をしてくれて、拍手メーターも現れるよ。君が、色々な形の雲をクリックして、ピングーやピングーのお友達に、色々なダンスをうまくできると、たくさん拍手をしてくれるよ。みんなの拍手が大きいほど、拍手メーターの顔がニッコリするんだ。

ご両親へ — このゲームで身につく能力

お子様はこのゲームを通して、動きに持続性を持たせることや、音楽に合せて動くという感覚を身に付けることができます。

トラブルシューティング

トラブル	考えられる原因	処置
プログラムアイコンが、「スタートメニュー」に見当たらない	プログラムはきちんとインストールされていますか。 間違えてアンインストールを実行していませんか。	● プログラムを再インストールしてください。 ● CD-ROM内のsetup.exeをダブルクリックし、インストールをしてください。
CDが正しく読みこまれない	CDがCD-ROMドライブからはずれていませんか。 プログラムの動作中は、CDが必ず正常にセットされていなければなりません。	● CDが、印刷面を上にした状態でCDトレイにセットされていることを確認して、再度起動してください。 ● コンピュータを再起動してください。 ● CD-ROMのプロテクトモードドライバが正常に動作しているかどうか確認してください。 （リアルモードドライバによる動作はサポートしておりません。） ● CD-ROMとCD-ROMドライブのクリーニングを行ってください。清潔で柔らかく、糸くずの出ない布を水またはCD洗浄液で少し湿らせて、CD-ROMについた指紋やホコリ等を丁寧に拭き取ってください。ティッシュペーパーは、CDの表面を傷つける恐れがあるため、使わないでください。 ● また、CD-ROM記録面（銀色の面）に重度の傷や、無数の傷等が発生していた場合、プログラムを修復することができなくなってしまうのでご注意ください。 （上記の場合は、マニュアル内の「有償交換」をご参照の上、弊社までご連絡ください。）

トラブル	考えられる原因	処置
ディスクに十分な容量がないというメッセージが表示される	ハードディスクに十分な空き容量がありますか。 本プログラムは、プログラムのデータと実行ファイルを保存するために、約3MB以上の空き容量が必要です。 尚、Windows®自体の実行にもハードディスクの空き容量が必要になります。	● ハードディスク上の不必要なプログラムをいくつか削除してください。 ● 必ずバックアップコピーを作成してからファイルの削除等を実行してください。 （作業を行う前に必ず各アプリケーションや、Windows®の取り扱い説明書をよくお読みになってから作業してください。）
メモリが足りないというメッセージが表示される	メモリは16MB以上実装されていますか。 本プログラムを実行するには16MB以上の実装メモリ（RAM）が必要です。 ウイルスチェックやシステムサポートプログラム、メモリ補助プログラム等が実行中ではありませんか。 本プログラム以外の他のプログラムが実行されているとメモリが足りなくなる可能性があります。 （通常の場合、Windows®のタスクバーにはスピーカーと赤いペンのアイコンのみが表示されている状態です。） メモリリソースが「75%」以下に減少していないでしょうか。メモリリソースが「75%」以下だった場合、動作が安定しない場合があります。	● 他のプログラムを実行中の場合は、それらをすべて終了してください。 ● スクリーンセーバ、デスクトップアクセサリをお使いの場合は、機能をOFFにする設定に変更してください。 ● 仮想／圧縮ハードディスクまたは仮想CD-ROMドライブをご使用だった場合は、機能をOFFにする設定に変更してください。 （これらの処置は、一時的に機能を使用しない設定でも問題ありません。） ● Windows®の「スタートメニュー」内「アクセサリ」にある「リソースメーター」を使用して確認ください。 リソースメーターについては、Windows®のマニュアルを参照ください。

トラブル	考えられる原因	処置
マウスが機能していないように見える	本プログラム以外の他のプログラムが実行中ではありませんか。 プログラム実行中には、アニメーションやサウンドの再生を中断できない場合があります。 画面上でカーソルが砂時計の形（プログラム読み込み中）になっているときは、キーボードのキーを押したり、マウスをクリックしても反応はしません。 また、USB対応器機については、デバイスドライバとコントロールシステムアプリケーションが正常にセットアップされているか確認してください。	● マウスがコンピュータに正しく接続されていることを確認してください。 ● 読み込み中のアニメーションやサウンドの再生が終了し、マウスカーソルが通常の形に戻るまでお待ちください。 その後、キーボードのキーを押したり、マウスをクリックしてみてください。 ● USB対応器機をご使用だった場合、プログラム実行中の機器のセットアップ、設定の変更を行わないでください。 また、行っていた場合には本プログラムを終了しコンピュータを再起動してください。
プログラムのスピードが非常に遅い	本プログラムを快適にお使い頂くには、Intel Pentium®以上のCPUを搭載したコンピュータと倍速以上のCD-ROMドライブが必要です。	● 他のプログラムが実行中の場合は、それをすべて終了してください。 ● グラフィックスカードのWindows®ビデオドライバが最新バージョンであることを確認してください。 （最新バージョンは、ビデオカードメーカーにお問い合わせください。） ● お使いのコンピュータが、本製品の標準動作環境を満たしているか確認してください。 ●「メモリ不足」の項目も合せてご覧ください。

トラブル	考えられる原因	処置
音が聞こえない、音声（BGM等）が途切れてしまう	スピーカーが正しく接続されていますか。 サウンドカードが正常に機能していますか。	● スピーカーが電源に接続されていて、電源がオンになっていているかどうか確認してください。また、音量レベルも確認してください。 ● お使いのサウンドカードがWindows®完全互換性であり、正しくインストールされているかどうかを確認してください。 （サウンドカードの詳細については、メーカーのマニュアルをご覧ください。） ● サウンドカードとその他のアドオン周辺機器との間に「IRQ」または「DMA」コンフリクトがないことを確認してください。 （詳細については、Windows®、サウンドカード、CD-ROMドライブ、その他のアドオン周辺機器のメーカー発行のマニュアル等をご覧ください。） ● サウンドボリュームが正常値に設定されているか確認してください。 Windows®の「スタート」ボタンをクリックします。「スタートメニュー」で「プログラム」を選択します。次に「アクセサリ」を選択します。 次に「マルチメディア」を選び、「ボリュームコントロール」を選びます。 ミキサーのコントロールパネルの音量つまみがすべて上がっており、ミュートボタンが選択されていないことを確認してください。

トラブル	考えられる原因	処置
音が聞こえない、音声（BGM等）が途切れてしまう	スピーカーが正しく接続されていますか。 サウンドカードが正常に機能していますか。	● コントロールパネル内の「システム」項目内から「デバイスマネージャ」を選択し、デバイスのコンフリクトが発生していないか確認してください。 （コンフリクト問題の解決には、Windows®のマニュアルか各ハードメーカーのマニュアルをご覧ください。） ● コントロールパネル内の「マルチメディア」項目内から「マルチメディアのプロパティ」を選択し、マルチメディアデバイスを表示させます。 その中から「メディアコントロールデバイス」を選択し「WAVEオーディオ（メディアコントロール）」を選択しWAVEファイルの再生時間設定を「７秒」以上に設定されているか確認してください。 ● 必要なシステムファイルが足りないか、もしくは破損している可能性があります。CD-ROM内の正規セットアッププログラムを使用し、システムファイルを手動でインストールしてください。 CD-ROM内「QuickTime Installer.exe」を実行してください。 QuickTime®についての詳細、またはご質問はApple社へお問い合わせください。

トラブル	考えられる原因	処置
プレイ中の画面が乱れたり、プログラムが突然止まってしまう	コンピュータにセットアップされている、各種ハードウェアデバイスが適切な専用ドライバをお使いですか。 仮想／圧縮ハードディスクまたは、仮想CD-ROMドライブやメモリ補助プログラムを使用していませんか。 スクリーンセーバ、デスクトップアクセサリ等、他のプログラムをご使用中ではありませんか。	● ビデオカード付属の「640×480」、「16bitモード」のドライバをお使いください。 （詳細については、Windows®のマニュアルか、ビデオカード製造元のマニュアルをご覧ください。） ● 最新のWindows®ビデオドライバ（または、サウンドドライバ）が正常にインストールされていることを確認してください。 （詳細についてはビデオカードのメーカーにお問い合わせください。） ● 仮想／圧縮ハードディスクまたは、仮想CD-ROMドライブを使用していた場合は使用を中止し、インストール作業からやり直してください。 ● スクリーンセーバ等のデスクトップアクセサリーをご使用の場合、使用を中止してください。 ● モニタのケーブル接続、カラー設定等が正常値で設定されているかご確認ください。 （詳しくは、お手元のモニタの取り扱い説明書をご覧ください。） ●「音が聞こえない」項目も合せてご覧ください。 ●「メモリ不足」の項目も合せてご覧ください。

トラブル	考えられる原因	処置
画面に表示されている色に異常が見られる	モニタの調整は適切ですか。 ディスプレイのカラーパレットは正しく設定されていますか。	● モニタ本体の色と明るさを調整してください。 ● カラーパレットが「16bit」に設定されていることを確認してください。 ● 画面表示サイズが「640×480」に設定されていることを確認してください。 ● スクリーンセーバー、デスクトップアクセサリーをOFFにしてください。 ● 他のプログラムが実行中か、別ウインドウが開いている場合は、それらをすべて終了してください。 ●「音が聞こえない」項目も合せてご覧ください。
プログラムウィンドウが小さすぎる	プログラムのウィンドウは、Windows®の表示モードに依存します。	● Windows®の画面表示サイズが「800×600」以上に設定されている場合は、使用している画面サイズに比例してプログラム表示サイズは小さくなっていきます。 ● 画面表示サイズを「640×480」に変更してください。
作成したファイルを保存しようとした際に（または上書き保存）、エラーメッセージ等が表示されてプログラムが強制終了してしまう	作成したユーザーファイルに異常が発生し、ファイルが破損した可能性があります。	● 以前使用していたものとは違う名前で、新規にファイルを保存（作成）してください。 ● HMMを一度ユーザーファイルごと削除し、再度インストールを行ってください。

トラブル	考えられる原因	処置
取り込むモデルファイルが正常に表示されない／または、読み込むことができない	読み込む画像ファイル形式がHMMプログラムで対応していない形式です。	● 取り込む画像形式を「PCD」「BMP」「FPX」「TGA」「PIC」「JPG」のいずれかの画像形式に変換してご使用ください。 ● 画像ファイルが破損しているか、実際には存在しない可能性があります。使用したい画像ファイルを再度コピーしてHMMで対応している画像ファイル形式に変換し、ご使用ください。
HMMが起動する際に途中でエラーメッセージ等が表示されて起動しなくなる	HMMの起動に必要なシステムファイルが正しくセットアップされていない。 必要なシステムファイルが破損／不足しているか、古いバージョンのシステムファイルを使用している。	● HMMの起動に必要なシステムファイルを再度インストールし直して、更新／アップデートしてください。 必要なシステムファイルのセットアッププログラムは、本製品CD-ROM内に格納されています。 ●「音が聞こえない」項目も合せてご覧ください。
デジタルカメラまたは、スキャナ等から画像ファイルが取り込めない	デジタルカメラまたは、スキャナ等のハードウェアの電源が入っていない。 ご使用のハードウェア付属の取り込み用ソフトウェアがセットアップされていない。 ご使用のハードウェアのデバイスドライバがシステムに最適化されていない。	● ハードウェアの電源を入れ、専用のソフトウェアがインストールされているかご確認ください。 ● ご使用のハードウェア専用のデバイスドライバを、最新のバージョンにアップデートしてください。 （デバイスドライバのバージョン等詳細につきましては、各ハードウェアのマニュアルをご参照頂くか、製造元／販売元にお問い合わせください。） ● HMM上で直接取り込めない場合は、ハードウェア単体でコンピュータ内に保存し、適切な画像形式に変換した後でご利用ください。 ●「モデルファイルが正常に取り込むことができない」項目も合わせてご参照ください。

テクニカルサポート

お買い上げ頂きました製品のご使用上で、異常が確認された場合やお客様の誤動作でメディアを破損した場合は、調査の上、下記の要領でサポートさせて頂きます。カスタマーサポート係までご連絡ください。

尚、サポートサービスを受けるにはユーザ登録が必要となります。同梱のユーザ登録葉書をご返送頂くか、弊社ホームページよりユーザ登録を行ってください。

— 記 —

1. 品質には万全を期しておりますが、万一、製造段階での問題など、弊社の責任による不良がありました場合は、無償交換させて頂きます。
2. 本ソフトの使用により生じたいかなる事態にも、当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。
3. Windows®に関するご質問はお答えいたしかねますのでご了承ください。
4. ご使用のハードェア、周辺機器の設定に関しては、各ハードメーカー、販売店にお問い合わせください。弊社ではお答えいたしかねます。
5. お客様の誤動作によるメディア破損の場合は、有償交換させて頂きますので、弊社までご連絡ください。
   CD-ROM　1枚¥3,150円(税・送料含)
6. 製品の確実な調査のため、お客様がご使用の環境(コンピュータ名、型番、メモリ、周辺機器、その他増設機器、インストールソフト等)と状態を詳しく記したものを同封してください。調査内容によっては、多少お時間を頂く場合もございますのでご了承ください。

● お問い合わせ先
マインドスケープ株式会社　カスタマーサポート係
〒103-0006　東京都中央区日本橋富沢町4-1　ミズホビル6F
TEL:03-5652-4601　FAX:03-5652-4603
E-Mail：support@mindscape.co.jp
ホームページ：http://www.mindscape.co.jp/

使用許諾契約・制限保証

マインドスケープ
使用許諾契約

シングル・ユーザ製品

これは、あなた（個人であるか団体であるかを問いません）及びマインドスケープの間の法的契約です。ディスクが入っているパッケージの開封又はソフトウェアの使用により、あなたは本契約の条項に拘束されることに同意するものとします。

マインドスケープ　ソフトウェアの使用権許諾

使用権の許諾　あなたは、この使用権許諾契約に基づき1台のコンピュータ／ワークステーションにおいて、電子文書を含むマインドスケープのソフトウェア（以下「本ソフトウェア」という）の複製1部を使用することができます。本ソフトウェアは、コンピュータの一時的記憶装置（つまりRAM）に読み込まれた場合、又は永久記憶装置（例えば、ハードディスク、CD-ROMドライブ、又はその他の記憶装置）にインストールされた場合に、そのコンピュータ上で「使用されている」ということになります。

あなたは、相手方ユーザーが本ソフトウェア及びその文書の原本を同時に所有していないときは、ネットワーク又はその他の転送デバイスの上で、若しくはそれらを通じて本ソフトウェアを使用することはできません。。

著作権　本ソフトウェア（本ソフトウェアに組み込まれた全てのアニメーション、音声、画像、マップ、音楽、写真、ビデオ、及びテキストを含む）の全ての知的所有権は、マインドスケープ並びにその関連会社、供給者、及び使用権許諾者が所有しており、米国著作権法及び国際条約の規定によって保護されています。マインドスケープ並びにその関連会社、供給者、及び使用権許諾者は、明示的に許諾されていない権利も保有します。

あなたは本ソフトウェアを、他の著作物と同様に取り扱わなければなりません。但し、バックアップ又は保存の目的に限って本ソフトウェアの複製を1部作成する場合、若しくはバックアップ又は保存の目的に限って原本を保管することを条件に、本ソフトウェアを1台のハードディスクに移す場合は除くものとします。あなたは、本ソフトウェアに付属の印刷物を複製することはできません。あなたは、本ソフトウェアを貸与、レンタル、リースすることはできませんが、あなたが本契約で許諾された使用権、本ソフトウェア及びその他の付属文書を譲渡しいかなる複製も保有しないこと、並びに譲渡した相手が本契約の条項に同意することを条件に、本契約下の権利を永久に譲渡することはできます。

あなたは、この規制が準拠法にて明示的に禁止されている場合はその範囲を除き、本ソフトウェアのリバース・エンジニアリング、逆コンパイル、又は逆アセンブルを行うことはできません。あなたは、電子フォーマットに含まれるユーザ文書の印刷された複製を頒布することはできません。あなたが受け取った媒体の種類に関わらず、あなたは、シングルユーザ・コンピュータ／ワークステーションに適した部分のみを使用できることとします。

制限保証

制限保証　マインドスケープ並びにその関連会社、供給者、及び使用権許諾者は、本ソフトウェアの受領時から90日間に限り、本ソフトウェアが頒布された媒体に材料及び製造上の瑕疵がないことを保証します。また、本ソフトウェア及び付属の文書に関し、市販性及び特定の目的への適合性の黙示的保証を含むがこれに限られない、その他全ての黙示的保証の期間も　90日間に限ります。

救済　あなたは、マインドスケープ単独の選択により、以下の救済のみを得ることができます。(a)　あなたが本ソフトウェアに対し支払った金額の返金、又は(b) 本ソフトウェアの修理又は交換。但し、(1) 欠陥のある本ソフトウェアが、購入日から90日以内にマインドスケープ又は認定ディーラーに返却されたこと、(2) あなたが同封の登録カードに全て記入し、返送していること、を条件とします。この制限保証は、事故、濫用、誤用により本ソフトウェアに欠陥が生じた場合には適用されません。交換された本ソフトウェアの保証期間は、元の本ソフトウェアの保証期間の残存期間、又は30日間のいずれか長い方とします。

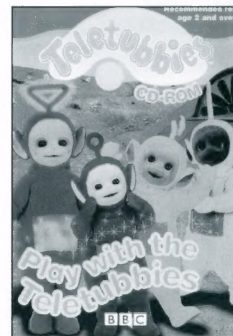
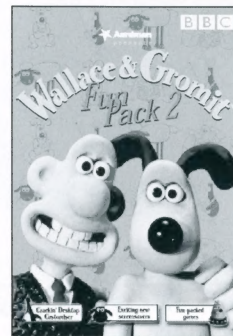
責任の制限　マインドスケープ、又はその関連会社、供給者、及び使用権許諾者は、損益、営業機会の損失、信用の低下、データ又はコンピュータ・プログラムの損失に関する損害又は費用を含むがこれに限らず、本ソフトウェア、ユーザ文書、又は関連する技術サポートの使用又は使用不能から生じた間接的、特別、付随的、経済的、代品入手、又は二次的損害に関して、かかる損害の可能性を知らされていた場合であっても、一切の責任を負いません。いかなる場合も、マインドスケープ、並びにその関連会社、供給者、及び使用権許諾者の責任は、本ソフトウェアに対しあなたが支払った金額を上回らないものとします。国又は地域によっては、二次的又は付随的損害に対する免責又は責任の制限を認めていないこともあるので、上記の制限があなたに適用されない場合もあります。

重要なお知らせ　テクニカルサポート、並びに製品情報をお知らせするため、カスタマー登録が必要です。

日本語版制作スタッフ

プロダクトマネージャー：	岡 芳美
マーケティングマネージャー：	小尾 万寿美
テスティング：	瀬戸口 陽道
開発：	株式会社 詩林堂
パッケージデザイン：	曳野 卓二
マニュアル作成：	株式会社ディーエイチシー
翻訳：	冨田 和泉
日本語版音声収録：	グロービジョン株式会社
ナレーター：	兵藤 まき

PINGU™

ピングーとなかまたち

今後のラインアップ

PINGU™

BBC

BBC is a trade mark of the
British Broadcasting Corporation.
© BBC Worldwide Ltd., 2000

郵便はがき

料金受取人払

日本橋局
承認

8409

差出有効期間
平成16年5月
31日まで

〈切手不要〉

103-8790

956

東京都中央区日本橋富沢町4−1
ミズホビル6F

マインドスケープ株式会社
ユーザー登録係　行

このたびは、当社製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。当社では、お客様へのカスタマーサポート、新製品のご案内などのためユーザー登録を行っています。これらのサービスは正規ユーザー登録の方のみとさせていただいております。このハガキに必要事項をご記入の上、必ずご返送ください。

マインドスケープ株式会社　ユーザー登録依頼書

購入日	年　月　日		
購入製品名 購入製品番号	MDS-0084		
フリガナ			
氏名			
住所	〒□□□-□□□□　都・道 府・県 （マンション・ビル名）		
TEL	（　　）	性別	男・女
FAX	（　　）	年齢	才
E-mail			

お手数ですが、下記アンケートにご協力ください。

Q1 お使いのコンピュータについて教えてください。
（番号に○をつけて下さい）

a.お使いのコンピュータの機種は何ですか？
1.IBM　2.FUJITSU　3.Toshiba　4.NEC　5.Apple Macintosh
6.Sony　7.COMPAQ　8.SOTEC　9.DELL　10.その他

b.お使いのOSは何ですか？（いくつでも）
1.Windows 95　2.Windows 98　3.Mac　4.Windows Me
5.Windows 2000　6.Windows XP　7.その他

c.コンピュータの使用歴を教えて下さい。
1.購入したばかり　2.半年以内　3.1年以内　4.3年以内　5.3年以上

Q2 この製品を買おうと思った理由は何ですか？（いくつでも）
（番号に○をつけて下さい）
1.内容　2.好きなジャンル　3.価格が適当だった
4.マニュアルが良い　5.雑誌などの評価　6.グラフィックが良い
7.ユーザーサポート　8.パッケージが良い　9.他の製品とは違う
10.並行輸入品より良い　11.友人・家族の薦め　12.店の薦め
13.実際にデモなどをプレイしてみて　14.その他

Q3 この製品を何でお知りになりましたか？（いくつでも）
（番号に○をつけて下さい）
1.雑誌広告・雑誌記事　2.店頭で　3.ポスター・チラシで
4.イベントやショーで　5.知人から　6.ダイレクトメール
7.インターネットで　8.その他

Q4 どんなソフトに興味がありますか？または好きですか？（いくつでも）
（番号に○をつけて下さい）
1.ゲーム　2.教育・学習　3.お絵描き　4.絵本　5.音楽
6.図鑑・データベース　7.グラフィック・DTP　8.その他

Q5 よく購読する雑誌は何ですか？
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

その他、当社に対するご意見・ご要望など、ご自由にお書きください。

※ご協力ありがとうございました。